

## Правила олимпиады ПсковГУ по Программированию

1. Участниками олимпиады могут быть действующие студенты ПсковГУ или приглашённые.
2. Олимпиада длится несколько часов (не более 5).
3. Каждый участник олимпиады получит в своё распоряжение компьютер под управлением ОС Windows, на котором будет рабочая папка **D:\Olymp**. В этой папке находятся примеры программ для организации консольного ввода/вывода, этот документ (инструкция), ярлыки на среды разработки и проверяющую систему. Участники соревнования должны размещать свои решения в папке **D:\Olymp\solution** (разрешается создавать вложенные папки).
4. Участники должны создавать **консольные приложения**. Всё решение должно находиться в **одном файле!**
5. Во время олимпиады участники могут использовать **только чистые листы бумаги и инструменты для письма**. НЕЛЬЗЯ приносить: книги, справочные руководства, распечатки программ, электронные носители информации (дискеты, CD-диски, Flash-диски), компьютерные устройства, мобильные телефоны и другие средства связи, пользоваться ресурсами интернет, сторонней помощью.
6. Участники могут **общаться только с членами жюри или администраторами**.
7. Во время соревнований участники могут задавать **членам жюри** вопросы по тексту заданий, ответом на которые могут быть «Да», «Нет» или «Без комментариев».
8. Участникам будет предложено не более 12 задач различной сложности. Задачи можно решать **в любом порядке**. Решение задач на некоторых языках программирования не гарантируется.
9. Входные данные считывайте, используя стандартный ввод, а результат выводите в консоль, используя стандартный вывод (см. примеры в папке **D:\Olymp\samples**).
10. Решением задачи является текст на каком-либо языке программирования, предложенном организаторами мероприятия (один файл с расширением **.cpp/c/.dpr/.pas/.java/.py** без каких-либо дополнительных файлов). Решения отправляются для оценивания **во время соревнования** при помощи обозревателя Интернет страниц (например, Internet Explorer). Сразу после отправки решения участники могут продолжать работу над другими задачами.
11. Программы, созданные участниками, не должны:
  - работать с сетью;
  - работать с любыми файлами или с каталогами;
  - исполнять другие программы или порождать новые процессы;
  - создавать и работать с GUI объектами (окна, диалоги и т.п.);
  - работать с внешними устройствами (звук, принтер и т.п.).
12. Участники могут быть **дисквалифицированы** за нарушение правил олимпиады или любые другие действия, мешающие ходу соревнования, например, за самовольное изменение аппаратной конфигурации компьютера, отключение питания и т.п.
13. Решения оцениваются автоматически **при помощи секретного набора тестов**, подготовленного жюри. Решение считается принятым (**ACCEPTED**), только если Ваша программа выдаёт **правильные ответы для всех тестов**. В противном случае решение считается отвергнутым (**Rejected**) и будет выдано **одно из заключений** – результат проверки решения (см. «Сообщения проверяющей системы»).
14. Победителем является участник, правильно решивший наибольшее число задач, а при равном их количестве – имеющий меньшее штрафное количество времени.